

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

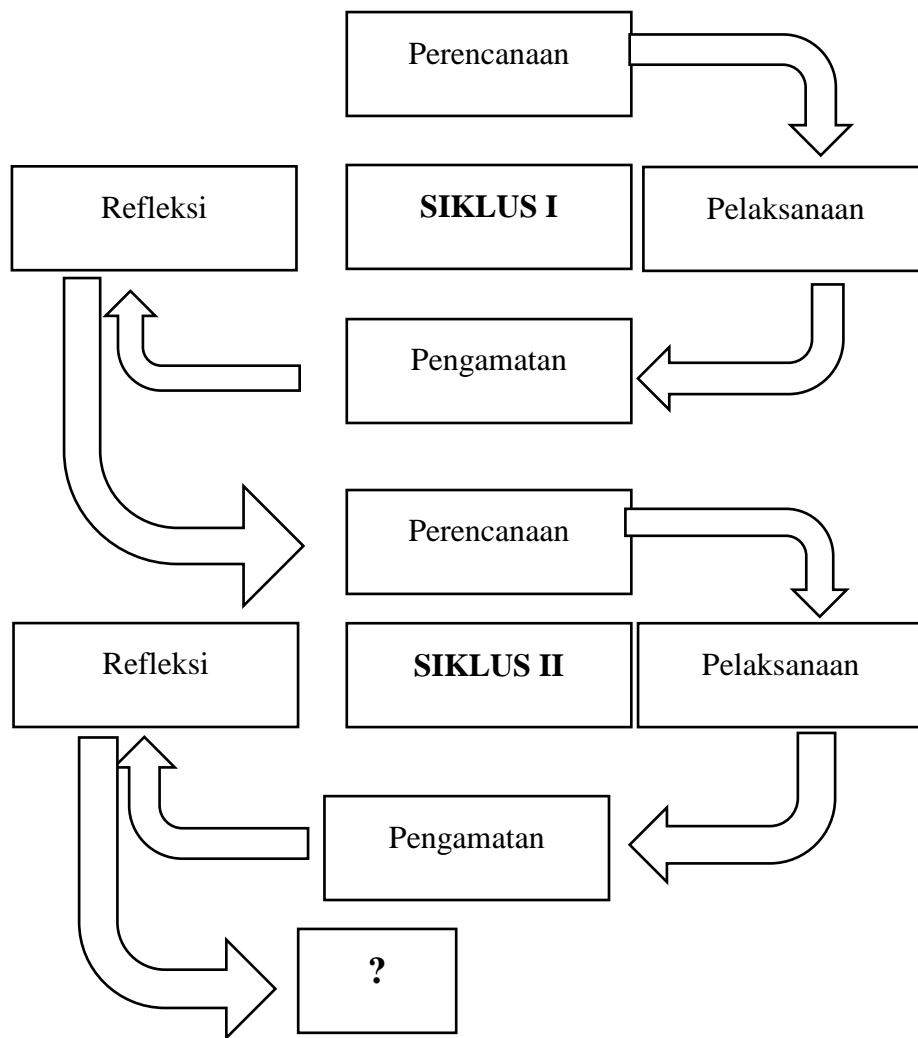
#### **3.1 Desain Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara etimologis PTK berasal dari kata Penelitian, Tindakan, dan Kelas. Penelitian diartikan sebagai proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris serta terkontrol. Tindakan diartikan sebagai sebuah perlakuan yang dilakukan peneliti (dalam hal ini guru kepada muridnya) dengan tujuan untuk membenarkan kinerja yang dilakukan oleh guru sesuai dengan keinginan, untuk mencapai hasil belajar yang maksimal. Sedangkan Kelas diartikan sebagai tempat berlangsungnya kegiatan pembelajaran yang tidak di atur terlebih dahulu untuk kepentingan penelitian. (Sanjaya, 2009 hlm. 26). Sedangkan menurut Arikunto (2006, hlm. 3) “Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama”.

Sumberlain Subroto (2014, hlm.5) mengemukakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah kajian tentang situasi sosial dengan tujuan untuk memperbaiki mutu tindakan dalam situasi sosial tertentu”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah proses pemecahan masalah melalui sebuah tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran disebuah kelas. Alasan peneliti menggunakan PTK, yaitu untuk memecahkan suatu masalah yang sedang dialami oleh guru di kelas V SDN 178 Gegerkalong KPAD Bandung tahun ajaran 2018-2019 dalam pembelajaran aktivitas permainan soccer like games.

Adapun desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain siklus dari Arikunto, karena lebih lengkap dalam memberikan tindakan. Dalam penerapan model pendidikan gerak dilakukan beberapa pertemuan pada kelas yang sama, Tahapan yang dilakukan sebagai berikut:



**Gambar 3.1**

### **Model Penelitian Tindakan**

(Sumber: Arikunto, 2006, hlm. 16)

Siklus penelitian ini dimulai dengan, pertama menyusun rancangan tindakan (*planning*), kedua masuk kepada pelaksanaan tindakan (*acting/action*), yang ketiga masuk pada tahap pengamatan (*observing*), dan kemudian refleksi (*reflecting*). Adapun langkah-langkah yang dilaksanakan dalam penelitian ini mencakup empat tahap kegiatan.

### **Tahap 1: Menyusun Perencanaan (*planning*)**

Pada tahap ini yang harus dilakukan yaitu membuat rencana pembelajaran (RPP) dengan penerapan gaya mengajar *guided discovery*, mempersiapkan segala fasilitas yang diperlukan, mempersiapkan alat untuk merekam dan menganalisis data mengenai proses dan hasil tindakan.

### **Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*acting*)**

Pada tahap ini peneliti melakukan tindakan yang telah dirumuskan dalam RPP, dalam situasi yang aktual, yang meliputi kegiatan awal, inti, serta penutup. Dalam tahap ini guru harus bisa menyesuaikan tindakan dengan apa yang telah dirumuskan dalam perencanaan.

### **Tahap 3: Pengamatan/Observasi (*observing*)**

Pada tahap ini yang harus dilakukan adalah mengamati perilaku siswa yang sedang mengikuti pembelajaran. Memantau kegiatan kelompok, mengamati pemahaman dari setiap siswa dalam materi yang telah dirancang.

### **Tahap 4: Refleksi (*reflecting*)**

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mencatat hasil observasi yang telah dilaksanakan, melakukan evaluasi hasil observasi, menganalisis hasil pembelajaran siswa, mencatat kelemahan siswa sebagai bahan penyusunan siklus berikutnya sampai tujuan PTK tercapai. Dalam tahap ini peneliti dibantu oleh observer untuk mengumpulkan data dari kegiatan penelitian yang dilaksanakan. Hal ini dilakukan untuk merekam tindakan yang dilaksanakan, mencari pengaruh dari pemberian tindakan.

Penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan dengan 2 siklus, dalam setiap siklusnya dilakukan dengan dua tindakan. Berikut di bawah ini adalah langkah-langkah pembelajaran siklus pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas.

## A. Siklus 1

### 1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yaitu pembelajaran permainan soccer like games 3 vs 1 dengan ukuran lapangan 20 meter x 10 meter tanpa menggunakan garis tengah, dalam permainan ini siswa di buat menjadi beberapa tim yang terdiri dari 3 orang yang berusaha menguasai bola selama mungkin dan sedangkan tim yang terdiri dari 1 orang berusaha merebut bola, jika tim A berhasil menguasai bola selama 1 menit maka tim A berhak mendapatkan point, dan sebaliknya jika tim B yang berjumlah 1 orang berhasil merebut bola maka tim B juga berhak mendapatkan point.

Setelah melakukan permainan ke 1 guru memberhentikan dan memberikan evaluasi lalu guru memberikan tugas latihan ke pada siswa untuk lebih meningkatkan keterampilan dalam bermain soccer like games dengan tugas latihan yang di berikan mengumpan dan mengontrol bola dengan saling berpasangan dan berhadapan dengan jarak 5-10 meter.

Setelah memberikan tugas latihan guru memberikan permainan ke 2 yang masih sama seperti pembelajaran pertama siswa diberikan arahan mengenai peraturan dalam permainan kedua ini, siswa melakukan Permainan soccer like games 3 vs 1 dengan ukuran lapangan 20 meter x 10 meter dengan menggunakan satu gawang yang berada di tim B, dalam permainan ini sama saja dengan pembelajaran yang pertama akan tetapi pada pembelajaran ke dua ini lapangan yang sebelumnya tanpa menggunakan gawang di pembelaaran kedua guru memberikan satu gawang, jadi setiap tim di beri waktu 3 menit untuk bermain dengan cara Tim A yang berjumlah 3 orang berusaha untuk memasukan bola kegawang Tim B dan sebaliknya Tim B yang berjumlah 1 orang berusaha menguasai areanya dengan cara merebut bola.

Untuk siklus I tindakan ke-2 sama halnya dengan siklus I tindakan ke-1 dengan tingkatan yang berbeda pada tinndakan ke-2 siswa diberikan pembelajaran permainan Permainan soccer like games 3 vs 2 dengan ukuran lapangan 30 meter x 20 meter,

dalam permainan ini menggunakan gawang kecil, yang dimana gawang tersebut berada di Tim B yang berjumlah 2 orang sedangkan Tim A yang berjumlah 3 orang berusaha memasukan bola ke gawang yang di jaga oleh tim B, sedangkan Tim B juga berhak mendapatkan point jika bola yang sedang dikuasai oleh Tim A tersebut oleh Tim B dengan diberikan waktu 5 menit. Guru mengumpulkan kembali siswa untuk melakukan review terhadap kegiatan yang telah dilakukan.

Setelah melakukan review guru melanjutkan kembali aktivitas ke permainan yang ke-2, dalam permainan ini Masih sama seperti pembelajaran pertama namun dalam Permainan soccer like games 3 vs 2 dengan ukuran lapangan 20 meter x 10 meter guru menambahkan 1 kons setiap tim untuk dijadikan gawang, dan dalam permainan kali ini digunakan sistem joker yang dimana bola semula di kuasai Tim A maka joker itu ikut membantu ke tim A, dan juga sebaliknya jika tim B berhasil merebut bola maka joker berpindah untuk membantu tim B, setiap tim masing masing berusaha mencetak skor, dengan cara passing dan tidak boleh di bawa lari.

## 2) Pelaksanaan

Melakukan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sesuai dengan rencana (scenario pembelajaran yang telah ditentukan atau direncanakan pada perencanaan siklus 1).

## 3) Observasi

Yaitu mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi keterampilan siswa dengan target yang harus dicapai dan yang telah ditetapkan pada siklus 1.

## 4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkaitan dengan proses dan hasil yang telah dicapai dalam siklus 1 untuk lanjut pada tahap berikutnya, yaitu siklus II.

# B. Siklus II

## 1) Perencanaan

Materi pembelajaran disesuaikan dengan program pengajaran pendidikan jasmani yang telah ditetapkan dalam RPP yaitu pembelajaran soccer like games.

Fokus utama pada siklus II tindakan satu adalah membatasi ruang gerak lawan yang menguasai bola dalam permainan Permainan soccer like games 4 vs 2 dengan ukuran lapangan 40 meter x 30 meter dengan gawang lebar menggunakan cons. dalam permainan ini setiap tim berusaha menguasai bola selama mungkin, dan setiap tim juga saling menutupi ruang gerak lawan agar lawan tidak dapat menembus pertahanan timnya, dalam permainan ini guru memakai joker yang dimana joker dapat membantu tim yang sedang menguasai bola.

Setelah memberikan permainan ke-1 guru mengumpulkan kembali siswa untuk melakukan evaluasi, setelah memberikan evaluasi guru melanjutkan aktivitas pembelajaran dengan memberikan tugas latihan dalam bentuk permainan Melakukan permainan 2 vs 2 dalam lapangan 20 m x 10 m, pemain (A) menguasai bola dan tim (B) berusaha merebut bola dan mengambil alih permainan, setiap tim yang menguasai bola harus berusaha menghindari halangan tim yang bertahan untuk merebut bola.

Fokus utama pada siklus II tindakan dua yaitu menggunakan luas lapangan dengan menggiring bola dalam pembelajaran Permainan soccer like games 4 vs 3 dengan ukuran lapangan 30 meter x 25 meter, dalam permainan diadakanya 1 joker yang membantu tim yang sedang menguasai bola dan setiap tim berusaha melakukan operan pendek dan melebar sesama tim dan tanpa menggunakan gawang.

Setelah melakukan permainan ke 1 guru memberhentikan terlebih dahulu untuk melakukan evaluasi dan setelah memberikan evaluasi guru memberikan tugas latihan Membuat dua baris, setiap anak diberikan tugas untuk menggiring bola sambil berlari zig-zag dan semua anak saling merasakan. Dan setelah di latihan guru melanjutkan ke permainan ke-2 yang mengulang permainan 1 dengan menambah jumlah pemain dan juga guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan permainan 5 vs 5 dengan aturan seperti permainan sesungguhnya.

## 2) Pelaksanaan

Melakukan Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) sesuai dengan rencana (scenario) pembelajaran yang telah ditentukan atau direncanakan pada perencanaan siklus II).

### 3) Observasi

Yaitu mengamati proses pembelajaran sekaligus mengevaluasi keterampilan siswa dengan target yang harus dicapai dan yang telah ditetapkan pada siklus II.

### 4) Refleksi

Mengevaluasi secara total berkaitan dengan proses dan hasil yang telah dicapai dalam siklus II untuk lanjut pada tahap berikutnya, yaitu siklus III.

## **3.2 Partisipan dan Tempat Penelitian**

### **3.2.1 Partisipan**

Yang menjadi partisipan atau subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri 178 Gegerkalong KPAD Bandung kelas v.

### **3.2.2 Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Negeri 178 Gegerkalong KPAD Bandung, yang berjumlah 39 siswa. Sedangkan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah satu kelas yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki dan 21 orang siswa perempuan.

### **3.2.3 Tempat Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN 178 Gegerkalong KPAD Bandung, yang beralamatkan di jalan Manunggal Gegerkalong KPAD, kecamatan Sukasari , Kota Bandung.

### **3.2.4 Waktu Penelitian**

Waktu penelitian dilakukan kurang lebih satu bulan dan disesuaikan dengan jadwal pembelajaran di sekolah tempat melaksanakan kegiatan penelitian. Penentuan waktu penelitian berdasarkan pada kalender akademik di sekolah.

**Tabel 3.1.**

**Waktu Penelitian**

No	Hari	Tanggal	Waktu	Siklus	Tindakan
1	Selasa	21 – 03 – 2019	10.00 – 12.00	Pra siklus	Sebelum
2	Selasa	28 – 03 – 2019	10.00 – 12.00	Satu	Tindakan 1
3	Selasa	04 – 04 – 2019	10.00 – 12.00	Satu	Tindakan 2
4	Selasa	11 – 04 – 2019	10.00 – 12.00	Dua	Tindakan 1
5	Selasa	18 – 04 – 2019	10.00 – 12.00	Dua	Tindakan 2

**3.2.5 Variabel Penelitian**

Variabel adalah gejala yang dijadikan objek pengamatan dalam penelitian. Dalam PTK ada tiga variabel yang akan dikaji, yaitu variabel input, variabel proses, dan variabel output.

- 1) Variabel input: Siswa kelas V SDN 178 Gegerkalong KPAD Bandung.
- 2) Variabel proses: Penerapan Gaya Mengajar Guided Discovery Learning.
- 3) Variabel output: Peningkatan Keterampilan Soccer Like Games.

**3.3 Teknik Pengumpulan Data**

Pengumpulan data merupakan langkah yang paling penting karena, tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Tanpa mengetahui Teknik dalam pengumpulan data, peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Menurut Arikunto (2006, hlm. 175) “Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang dibutuhkan”.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes keterampilan siswa, observasi, dan catatan lapangan.

**3.4 Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian alat yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaan lebih mudah dan hasilnya lebih baik. (Arikunto, 2006, hlm. 160). Alat yang digunakan oleh peneliti sebagai alat pengumpul data adalah tes, observasi,



dan catatan lapangan. ”. Selain itu, peneliti juga menggunakan instrumen-instrumen lain sebagai alat bantu dalam melakukan penelitian. Instrumen yang digunakan untuk memperoleh data hasil peningkatan keterampilan *soccer like games* dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan instrumen pengamatan GPAI (*Game Performance Assessment Instrument*).

Menurut Oslin , dkk (1998) dalam Memmert dan Harvey (2008, hlm. 221) mengembangkan GPAI untuk mengukur penampilan bermain yang menunjukkan pemahaman taktis, serta kemampuan pemain untuk memecahkan masalah taktis dengan memilih dan menerapkan keterampilan yang sesuai. Dari pendapat diatas jelas bahwa GPAI dapat di sesuaikan dengan tingkat keterampilan gerak dari materi pelajaran yang diberikan. Guru bebas menentukan tugas gerak mana yang akan diberi penilaian untuk dijadikan bahan evaluasi pembelajaran yang akan ditingkatkan . Guru melakukan penilaian tersebut pada saat pembelajaran berlangsung. Berikut ini adalah beberapa komponen GPAI yang dapat digunakan sebagai bahan penilaian :

Tabel  
Komponen GPAI

Komponen	Kriteria Penilaian Penampilan
Keputusan yang diambil ( <i>Decision Making</i> )	Membuat pilihan yang sesuai mengenai apa yang harus dilakukan dengan bola selama permainan.
Melaksanakan keterampilan ( <i>Skill Execution</i> )	Penampilan yang efisien dari kemampuan teknik dasar.
Penyesuaian ( <i>Adjust</i> )	Pergerakan dari pemain, baik dalam menyerang atau bertahan, seperti yang diinginkan pada permainan.
Melindungi ( <i>Cover</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola
Memberi dukungan ( <i>Support</i> )	Memposisikan pergerakan bola pada posisi menerima ketika teman memiliki bola.
Menjaga/ menandai ( <i>Guard/ Mark</i> )	Bertahan dari lawan yang mungkin memiliki atau tidak memiliki bola.
Perlindungan ( <i>Base</i> )	Menyediakan bantuan perlindungan bagi pemain yang sedang memainkan bola atau menggerakkan bola

(Sumber : The Game Performance Assessment

**Instrument (GPAI): Some  
Concerns and Solutions for Further Development, Memmert dan Harvey,  
2008, hlm. 220)**

Dari ke tujuh komponen GPAI tersebut, penulis mengidentifikasi yang akan diaplikasikan ke dalam implementasi gaya mengajar guided discovery untuk meningkatkan keterampilan soccer like games, dalam hal ini penulis fokus dalam tiga aspek penampilan dari beberapa komponen yaitu keputusan yang diambil (*Decision Markin*) sesuai atau tidak sesuai, melaksanakan keterampilan(*Skill Execution*) efektif atau tidak efektif, memberi dukungan (*support*) sesuai atau tidak sesuai. Setelah itu peneliti melakukan observasi setiap penampilan siswa dalam bermain kasti dan mencatat sesuai atau tidak sesuaiannya dan efisien atau tidak efisiennya pada suatu kejadian atau penampilan keterampilan yang dilakukannya pada komponen-komponen tertentu. Berikut ini adalah aspek yang diambil dari beberapa komponen GPAI:

Komponen	Kriteria
1. Keputusan yang di ambil ( <i>Decision Marking</i> ).	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain berusaha mengoper ke teman yang berdiri bebas.</li> <li>• Pemain berusaha menghindari atau menjauhi dari kawalan lawan.</li> </ul>
2. Melaksanakan Keterampilan ( <i>Skill Execution</i> ).	<p><b>Passing</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Operan terkendali</li> <li>• Bola operan mengenai sasaran</li> </ul> <p><b>Stoping</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada saat menerima bola, bola tidak jauh dari kaki.</li> <li>• Bola tidak terebut oleh lawan</li> </ul> <p><b>Dribling</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bola tidak jauh dari kaki</li> <li>• Bola tidak terebut oleh lawan</li> <li>• Dapat melewati lawan</li> </ul>
3. Memberi dukungan ( <i>Support</i> )	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pemain bergerak menempati posisi yang bebas untuk menerima operan bola.</li> </ul>

**Tabel Komponen dan Kriteria penilaian penampilan GPAI yang digunakan**

No	Nama	Keputusan yang diambil		Melaksanakan Keterampilan		Member Dukungan		Jumlah
		S	TS	E	TE	S	TS	
1								
2								
3								
4								
5								
6								
7								
8								
9								
10								
<b>Jumlah</b>								
<b>Rarta-rata</b>								

Berikut merupakan format GPAI yang digunakan untuk menilai keterampilan bermain sepakbola:

**Tabel 3.3. Format Penilaian GPAI**

S = Sesuai (*Appropriate*)

TS = Tidak Sesuai (*Inappropriate*)

E = Efektif (*Effective*)

TE = Tidak Efektif (*Ineffective*)

### 3.4.1 Observasi

Observasi yang dilaksanakan oleh penulis sebagai guru dan peneliti untuk mengetahui segala hal yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran di kelas V SDN 178 Gegerkalong KPAD. Alat yang digunakan adalah lembaran observasi berupa GPAI tentang aktivitas siswa. Kegiatan observasi dilaksanakan pada saat kegiatan pembelajaran, untuk memperoleh data tentang pelaksanaan pembelajaran

serta evaluasi hasil pembelajaran, serta faktor-faktor penunjang dan penghambat pelaksanaan pembelajaran.

### **3.4.2 Dokumentasi**

Dokumentasi dalam sebuah penelitian ditunjukkan untuk memperoleh dokumen yang dibutuhkan berupa keterangan dan hal-hal yang membuktikan adanya suatu kegiatan yang didokumentasikan. Dokumentasi yang dilakukan oleh peneliti yaitu berupa foto ketika proses bermain aktivitas *soccer like games* berlangsung.

### **3.4.3 Catatan lapangan**

Catatan lapangan merupakan instrumen untuk mencatat segala peristiwa yang terjadi di lapangan berdasarkan tindakan yang dilakukan oleh guru, yang bertujuan untuk melihat perkembangan tindakan dan perkembangan siswa dalam melaksanakan proses pembelajaran serta untuk menentukan langkah atau pemberian tindakan untuk tahap selanjutnya agar mencapai hasil yang diinginkan. Dalam catatan lapangan ini, diisi dengan hasil observasi, reaksi, dan refleksi peneliti dalam proses pembelajaran.

Adapun format catatan lapangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

**Tabel 3.3 Format Catatan Lapangan**

Catatan Lapangan	
Tindakan	:
Hari/Tanggal	:
Waktu	:
Pengajar	:
.....	
.....	
.....	
.....	
Observer	
.....	

### 3.4.4 Pengumpulan Data

Data penelitian dikumpulkan dan disusun melalui teknik pengumpulan data yang meliputi: sumber data, jenis data, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

- 1) Sumber data: yang menjadi data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 178 Gegerkalong KPAD.
- 2) Jenis data: jenis data yang didapat adalah data kualitatif yang terdiri dari hasil belajar, rencana pembelajaran, dan hasil observasi terhadap pelaksanaan pembelajaran.
- 3) Teknik pengumpulan data: data hasil belajar diambil dengan memberikan tes kepada siswa, melalui bermain soccer like games dan berbagai aktivitas lempar tangkap, dan situasi pembelajaran pada saat dilaksanakan tindakan diambil dengan menggunakan lembar observasi.

Muhammad Jaya Pratama Singgih, 2019

*Implementasi Gaya Mengajar Discovery untuk Meningkatkan Keterampilan Soccer Like Games Siswa Sekolah Dasar*

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

### 3.5 Analisis Data

Proses analisis dimulai dari awal sampai dengan akhir pelaksanaan tindakan. Data yang terkumpul dapat dianalisis dari tahap orientasi sampai tahap akhir dalam pelaksanaan tindakan dengan sesuai pada karakteristik, fokus masalah serta tujuan. Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan penelitian ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu dan kelompok. Lembar observasi keterampilan bermain sepakbola menjadi rujukan penilaian dari kemajuan belajar siswa.

Kriteria dan ukuran keberhasilan tujuan peneliti ditentukan berdasarkan hasil evaluasi belajar secara individu hasil evaluasi belajar siswa didapatkan dari tes kinerja siswa, berikut perhitungan kinerja siswa berdasarkan GPAI:

1. Keterlibatan dalam permainan = jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan tidak tepat yang dibuat + jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan tidak efektif + jumlah.
2. Melaksanakan keterampilan (SEI) = jumlah melakukan keterampilan efektif : (jumlah melakukan keterampilan efektif + jumlah melakukan keterampilan yang tidak efektif).
3. Keputusan yang diambil (DM) = jumlah keputusan tepat yang dibuat : (jumlah keputusan tepat yang dibuat + jumlah keputusan yang tidak tepat dibuat).
4. Nilai Performance Siswa = [ DM = SEI + SI ] : 3 (jumlah komponen yang digunakan).
5. Nilai akhir  $\frac{\text{nilai performance siswa}}{10} \times 100$

(Sumber : *The Game Performance Assessment Instrument (GPAI): Some Concerns and Solutions for Further Development*, Memmert dan Harvey, 2008, hlm. 227)

### 3.5.1 Mencari rata-rata ( $\bar{x}$ )

$$\bar{X} = \frac{\Sigma X}{n}$$

$$\text{Rumus simpangan baku (s)} = \sqrt{\frac{\Sigma (x - \bar{x})^2}{n - 1}}$$

Keterangan :

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata yang dicari

$\Sigma X$  = Jumlah Skor ( $x$ )

$n$  = Banyaknya Subjek

$X$  = Skor Setiap Subjek

$S$  = Simpangan Baku

### 3.5.2 Mencari Penilaian Acuan Norma (PAN)

Menurut Suntoda (2016), untuk mengetahui kedudukan siswa dalam kelompoknya peneliti merumuskan penilaian sebagai berikut:

Batas daerah dalam kurve	Nilai	Kategori
M + 1,8 S atau lebih	A	Sangat Baik
Antara M + 0,6 S dan M + 1,8 S	B	Baik
Antara M - 0,6 S dan M + 0,6 S	C	Cukup
Antara M - 1,8 S dan M - 0,6 S	D	Kurang
Kurang dari M - 1,8 S	E	Sangat Kurang

### 3.5.3 Mencari Presentase Keterampilan Siswa

$$KB = \frac{B}{St} \times 100 \%$$

Keterangan:

KB = Ketuntasan Belajar

B = Jumlah Skor Jawaban Benar

St = Jumlah Skor Maksimal

Penelitian menggunakan lembar observasi berupa GPAI yang diberikan kepada observer, yaitu lembar observasi siswa. Lembar observasi ini berisikan komponen keterampilan bermain soccer like games, yang dilihat dari keputusan yang di ambil (*Decision Marking*), melaksanakan keterampilan (*Skill Execution*), dan memberi dukungan (*Suport*) yaitu nilai sangat baik, baik, cukup, kurang dan sangat kurang.